PHOBOS

Nyhetsblad for Ares – kun for medlemmer

Nr. 263, onsdag 24. mai 2000

REDAKSJONELT

Det vakre vårværet som vi har opplevd de siste dagene (bortsett fra akkurat i skrivende stund, da det så vidt er ferdig med å fosse ned ute, på en måte som skulle få en til å tro at dagen var én uke yngre enn det som faktisk er tilfelle (apropos det, var det noen som kom på Felleshuset den 17.?)) har vel kanskje ført tankene og fritidsaktivitetene i helt andre retninger enn til rollespill & brettspill. Oppmøtet på siste Oslo Spillforum (14/5) kan tyde på det, selv om arrangøren nok en gang hadde en riktig bra terrasse + hage å by på for de friluftsglade. Men det er klart, langvarig sommervær på disse kanter er jo noe såpass sjeldent at man blir fristet til å ignorere viktigere ting som simuyleringsspillhobbyens fremtid eller riktig bra spillsesjoner…

Ikke så å forstå at vi skal ønske oss skittvær for resten av sommerhalvåret. Men det føles likevel nesten unaturlig med så mye pent vær som det vi har hatt den siste måneden. Helt siden torsdag 27. april har det jo vært mer eller mindre pent vær hele tiden, kun avbrutt av begrensede perioder med nedbør (selv på 17. mai!). Og om man da får mer lyst til å ta en utepils eller dra på picnic eller etter hvert (grøss!) å bade enn å tilbringe all sin fritid bak nedrullede gardiner mens man kaster terning – vel da får det være opp til hver og én! Vi håper bare at det ikke skal bli typisk reise-bort-vær under ARCON-helgen (men det har det riktignok ikke vært på bortimot 10 år!).

EX CATHEDRA #164

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Hvordan går det med ARCON? Kongressen vår en nå inne i en kritisk fase – og den selvsagt er en av de viktigste sakene på den spill-fanniske kalenderen, samt noe som opptar undertegnede svært. Det ser ikke så verst ut så langt. PR- og programarbeidet for årets kongress er mer eller mindre i rute; javisst skulle vi gjerne vært mye tidligere ute med saker & ting, men dette er sånt som man bare til en viss grad kan styre selv. Vi har rett og slett for lite folk & tid til å gjøre ARCON-arbeidet unna så tidlig som *teoretisk* mulig.

Om noen av dere har enkeltspill eller andre saker som dere brenner for og som er uteblitt i det publiserte PR-materialet, er det ennå ikke for sent å ta ansvar og arrangere en turnering eller annet arrangement selv. Snakk med noen i PHOBOS-redaksjonen (vi sitter alle i ARCON-komiteen!) eller ta kontakt med programsjef Svein Mathisen direkte.

Spillfestival-arbeidet går for fullt, og f.ex. når det gjelder rollespill-moduler har vi til nå ikke fått inn en større andel enn det vi pleier: Det skal ikke legges skjul på at det er mye som gjenstår før alt er i orden. Men vi har tatt på oss å avholde en rekke turneringer helt sikkert – i verste fall får vi gjøre «redningsarbeid» selv. ARCON er ofte som et digert puslespill, og det er ikke alltid at brikkene faller på plass før i siste øyeblikk. Men i år har vi mye erfaring og mange ambisiøse planer å bygge på, så vi krysser fingrene for et enda bedre resultat enn vanlig.

Det kan vel hende at vi også burde ha gjort mer for Ares i denne perioden her; det skorter fortsatt en god del på vervings- og PR-arbeidet. Men prinsippet må nok være *First things first!* ARCON finner sted på et bestemt tidspunkt, som nå begynner å nærme seg med stormskritt; Ares-arbeid kan man drive med hele resten av året. Dessuten lider vi som vanlig av personell-mangel: Det er dessverre slik at det er temmelig få som engasjerer seg i dette fra vår side, og disse personene er nå som regel opptatt med spillfestival-virksomhet. Vi regner med at det skal bli ganske så travelt frem mot ARCON, men håper at resultatet skal stå i samsvar med arbeidsinnsatsen! Men med bare litt hjelp fra våre «menige» medlemmer burde det kunne la seg gjøre å spre litt Ares-info under ARCON, og kanskje også rekruttere en del nye medlemmer?

Vi regner med å sette opp en eller annen form for brosjyre eller løpeseddel for Ares. Deretter skal da denne også gjerne spres til andre interesserte fra Oslo-området (medlemsmassen vår holder til fra Mjøndalen til Skedsmo), og helst på en måte som kan fange deres interesse. Det å legge en bunke med «lapper» på et eller annet bord under ARCON er ikke akkurat det mest konstruktive vi kan tenke oss. Hva med om menige Aresmedlemmer tok med seg noen brosjyrer og ga dem til andre de spilte med under kongressen (ideelt sett mens de forklarte dem for en utrolig trivelig klubb Ares er, men vi skal ikke forlange for mye av folk...)?

Dersom noen kunne tenke seg å bidra med den slags innsats under kongressen vår juni, eller har andre, egne ideer/forslag, er det bare å ta kontakt med undertegnede eller andre i styret.

Johannes H. Berg

OSLO SPILL-FORUM 2/7

Neste gang blir denne sammenkomsten hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10) fra kl. 1700 søndag 2. juli. Går alt som det skal, vil dette dessuten bli ARCONs 1. Gopherparty for sesongen 2000-2001. Ved siden av de nødvendige mengdene ARCON-feedback/småprat, vil de vanlige tingene komme til å foregå: sosialt samvær, spilling, strukturert prat om spill & fri konversasjon om andre ting, og kanskje en og annen mulighet til å se på relevant video eller lignende. Kontakt Johannes, dersom du er interessert i å komme!

WAR IN EUROPE

Dette glimrende brettspillet er nå å få igjen – om ikke i norske spillbutikker, som har vært mildt sagt trege med å ta inn seriøse brettspill i mange år nå, så i det minste fritt tilgjengelig over utenlandsk postordre (med forbehold for Postens vanlige uhyrlige gebyrer, toll, moms & annen faenskap). Ja, for den nye ***WiE 3rd Edition*** ser ut til å romme alt det man fant i den gamle utgaven fra 1976, og mer til:

- Det største enkelt-krigsspill som noen gang er laget.
- Komplett dekning av hele 2. Verdenskrig i Europa, med strategisk prduksjon, U-båtkrig, bombing av produksjonssentra etc. etc. etc.
- 9 store kart (standard SPI-størrelse) – fra Kapp Finisterre til Teheran, og Nordkapp til Første Katarakt...
- 4000 brikker (opp 400 stk. fra originalen...).
- 96 sider regler, som ser grundige, konsekvente og velredigerte ut.
- Mengder av fete tabeller, produksjonsark etc.
- Nå også med Soviet Guards Mech Corps, US Marines, akse-partisaner og SS Mountain Divisions!

Og de av dere som vil ha en titt på hva dette spillet inneholder, kan anbefales å se etter f.ex. hos Decision Games – deres hjemmesider er greie og oversiktlige, om ikke akkurat dekkende for et såpass enormt produkt. Eller dere kan ta kontakt med Johannes H. Berg, som muligens er den eneste her til lands som har investert i et sett – det koster tross alt GBP 150, eller USD 250! Som vel tilsvarer omtrent 2000 kroner etter gjeldende (elendige) valutakurs – men ifølge JHB er det verd det! Han vil ta med seg sitt WiE på flere Ares-møter, og har allerede delt ut flere regelkopier. Det er mulig at Ares kjøper inn sitt eget sett i løpet av en måneds tid...

War in Europe Rule Book 2





Scenes from World War II.

[38.0] WAR AND PEACE

The game begins with the Axis and Allied Players at war. The Soviet Union is at peace and in a limited form of association with the Axis. The Axis and Allied Players may at any time declare peace between themselves via mutual agreement, making any deals they see fit within the strictures of 37.0. The situation of the Soviet Union *vis-a-vis* either Axis or Allied Player is more complicated. Beginning the game in a peaceful state, the Soviet Player may declare a "Limited War" against either or both Axis and Allied Players with all the risks and benefits attending thereto. Once he is in a Limited War state he may not return to Peace unless both Axis and Allied Players agree to this return to peace. Note that both non-Soviet Players must agree to the resumption of peace even though the Soviet may be actually fighting with only one player. Only the Soviet Player may initiate Limited War. Only the Axis (or in exceptional circumstances the Allied) Player may initiate Total War by escalating a Limited War as in 38.1 or attacking the Soviet Union at peace.

[38.1] Soviet Belligerency

The Soviet Player begins War in Europe in a state of peace. Pursuant to the War, the Soviet persists in this state either until Peace is agreed upon by all three players, or either the Allied or Axis Player invades the Soviet Union and seizes three Personnel centers, which precipitates Total War. Assuming that the Soviet Player foregoes Limited War and remains at Peace, then only an Axis attack upon the Soviet Union precipitates Total War.

The exact belligerent status of the Soviet Union is important because of its effect on Soviet Production. At Total War, the Soviet Union produces on a mass scale. Limited War production is just enough to sustain foreign adventure while methodically upgrading the armed forces, while peace permits only a slow modernization (in comparison with Limited or Total War).

[38.11] Effects of Change In Belligerency Status

From the standpoint of the conduct of war, Limited War and Total War are the same thing. For example, the Soviet Player may advance into Germany under Limited War; he just won't have maximum production to back him up. Note also that "First Winter Effects" [U4.2/83] apply to the "first winter" regardless whether the condition is Limited or Total War. A few

PHOBOS

Medlemsblad for Ares – forening for simuleringsspill (Bjølsen + Blindern)

Gratis til medlemmene!

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Bidrag kan også leveres via Thomas Refsdal på Blindern

Utkommer hver 2. og 4. onsdag i måneden (unntatt til 4. onsdag i desember)

NEW REVISED EDITION!

WAR IN EUROPE